

JOGOS DE 8 BITS

Por VÍTOR PEDRO

Pokes & Dicas

DEPOIS DA GUERRA é mapa que nos ocupa um pedaço do espaço de hoje. Questo estive para ir para o lico mas houve um monstro que o achou engraçado. Salvo nesto pois os esforços de António e Pedro Vieira, que escrevem desde a Rua Luis de Camões, 88, r/c — 3000 Coimbra. É destes leitores a carta que se segue.

Estou mais uma vez a escrever aí para «A Capital» com muito gosto. Agora e para enviar alguns «pokes», «atragalhados» e também algumas «dicas», e o mais importante (pelo menos mais trabalhos), dois mapas de *After the War* que fiz. Um da primeira parte que ficou bem e o da segunda que já não correu tão bem mas mesmo assim envio-o.

Agora fico à espera de que uma sexta-feira (ou um sábado) lá venha isto e que possa ser útil aos leitores de «Pokes & Dicas».

Querá dizer também que fiquei muito contente com a página dos *Thunderbirds* que tinha umas «dicas» e um mapa meu de 1.ª parte.

Desço-me por hoje e espero enviar brevemente mais coisas.

«Dicas»

AFTER THE WAR — Na 1.ª parte há que lutar com os nossos inimigos, cuidar com as bombas e lá três inimigos um pouco maiores no final de cada «stage».

2.ª parte — Aqui já é muito mais difícil, pois agora fazemos uso de uma arma mas temos inimigos a vir de cima (armas mecânicas) e homens que nos atacam da frente e por trás. No final de um «stage» aparece um homem em cima de uma máquina e que nos dá:

CRITERATOR
 10 LOAD " " CODE
 20 POKE 25095,16: POKE 25094,99: POKE 25104,299: POKE 25105,0
 30 FOR N=55009 TO 65027: READ A: POKE N,A: NEXT N
 40 DATA 82, 291, 59, 118, 139, 62, 24, 50, 71, 124, 176, 50, 10, 139, 33, 16, 99, 17, 64, 91, 1, 18, 148, 237, 176, 195, 64, 91
 50 RANDOMIZE USR 25000

STORM LORD 48K
 10 CLEAR 25939: LOAD " " SCREENS: LOAD " " CODE
 20 FOR F=35710 TO 35712: POKE F,0: NEXT F
 30 POKE 35840,0: POKE 35988,0: POKE 58105,0: POKE 61760,99: POKE 61273,0
 40 PRINT USR 34635

STORMLORD 128K
 10 CLEAR 25999: LOAD " " SCREENS: LOAD " " CODE
 20 FOR F=35707 TO 35708: POKE F,0: NEXT F
 30 POKE 35837,0: POKE 35920,0: POKE 56125,0: POKE 61813,99: POKE 61309,0
 40 PRINT USR 34635

RESCATE ATLANTIDA — Códigos
 Fase 2 — BE2E4EBD
 Fase 3 — SE9E4EBD

ADVANCED PINBALL SIMULATOR — POKE 34486,201 (bolás infinitas)

ROCKN ROLLER — POKE 28936,201 (imundidade)

R-TYPE — POKE 63049,62 (imundidade)

CRAZY CARS — POKE 29400,0 (vidas infinitas)

SUPERTRUX
 10 CLEAR 24999: LOAD " " CODE: POKE 64246,18: POKE 64247,254
 20 FOR F=84256 TO 84274: READ A: POKE F,A: NEXT F
 30 DATA 40, 57, 55, 67, 32, 65, 77, 66, 68, 79, 82, 32, 77, 68, 82, 67, 72, 65, 78
 40 FOR F=85040 TO 85048: READ A: POKE F,A: NEXT F
 50 DATA 175, 50, 178, 95, 195, 32, 95
 60 LET A=USR 64238

H.A.T.E. — POKE 53246,14 (energia)

MUNSTERS — POKE 37881,0 (tempo)

WEG LE MAN3 — POKE 20110,24 (tempo)

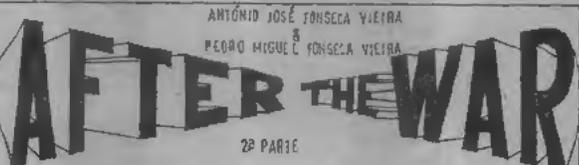
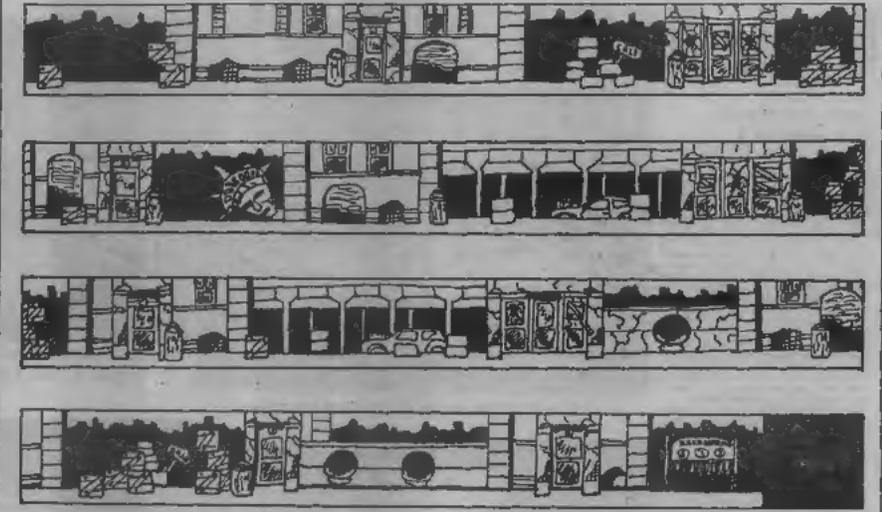
SILKWORM — POKE 47894,0 (imundidade para o helicóptero)

THE NEW ZEALAND STORY — POKE 48344,0 (sóio-riro)

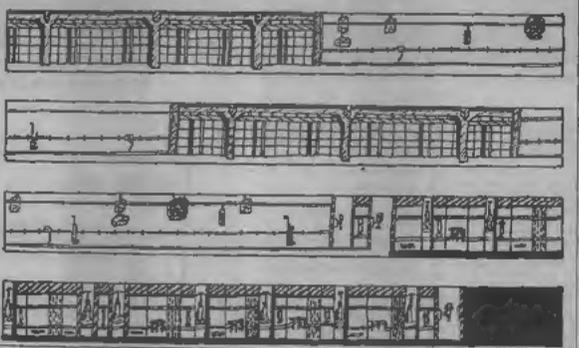
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE — Depois de se ganhar a cruz deve-se voltar atrás a subir, depois andar para a direita até ao comboio, aí há este cartaz-guê com girafas e rinocerontes a passar.
ROCK STAR ATE MY HAMSTAR — Começamos por escolher um (ou mais) artista para sermos o seu empresário. Devemos iniciar uma discografia de 999 dias numa universidade, cobrando 20 líllas por cada bítete. Devemos aceitar um patrocinador e para gravar discos devemos aceitar



1ª PARTE



2ª PARTE



10 REM REX 2.ª PARTE
 20 CLEAR 24999
 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
 40 LOAD " " SCREENS
 50 PRINT AT 00:
 60 INPUT "VIDAS INF.? (S/N)", AS
 70 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 40057,0
 80 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)", AS
 90 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 35170,0: 100 INPUT "SEM CHAVE? (S/N)", AS: 110 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 56103,201
 120 RANDOMIZE USR 38010

MUTANTZONE Carregar simultaneamente em "C", "H", "A", "R", "L", "Y", para vidas in no primeiro quadro que aparece e uma vez dentro do jogo, carregas em "E", "A", "B", "Y" para imundidade. Este truco resulta nas 2 partes do jogo.

R-TYPE POKE 33374,0 (vidas inf.) POKE 37362,291 (imundidade)

COMANDO TRACER O objectivo deste jogo é destruir os planetas que aparecem antes de começar a acção, para isso temos que activar um certo n.º de detonadores (7, no 1.º nível, por exemplo) com as pilhas que aparecem no ecrã, tendo que as apertar (clara), depois dirigimo a nossa nave para as cabinas onde se encontram os detonadores e com estas carregas, depois de activarmos o primeiro detonador o tempo começa a contar, podemos fazê-lo passar apertando uns relógios que aparecem a «bater» no ecrã. No fim de activar todos os detonadores vamos até uma pequena plataforma pisando nela e assim passaremos a um outro ecrã onde veremos o planeta a explodir (é um espectáculo, acreditem!).

E agora... pedido de ajudas para: **INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE** — O que tenho que fazer para alcançar a cruz? Qual o caminho a percorrer depois daquele sítio em que se vê a cruz?

LAST NINJA II — Como sair do 3.º nível? **PAC LAND** — Como passar aquele quadro em que não há chão? **JAWS** — Qual o objectivo?

É lico por aqui, espero que o material venha a fazer jeito a alguém! Espero que me possam ajudar.

Uma proposta da editora que oferece 15%. Quando fazemos um «single» devemos fazer um bom teleco. Cuidado com as propostas para os concertos de caridade.

Comando Tracer

Uma sabem como fazer depois da cruz, outros nem é cruz chegam. Ou talvez já o façam agora, que alguns meses tem a carta actual publicada. Vinda do leitor Fernando Manuel Brito Coelho, do Casal de Santa Filomena, Rua V, 263, Mina, 2700 Amadora. E com e cartá desde fazer que se fecha a edição de hoje.

Dia! Como vai isso de correspondência? Minha, não?
 Eu sou o Fernando Manuel Brito Costa da Encosta Nascente da Estrada Militar Rua «V» n.º 263 — Mina — 2700 Amadora, e venho colaborar no «Pokes e Dicas», com algum material que envio, juntamente com alguns pedidos de ajuda. Cá vai...

HOPPING MAD
 POKE 41985,0 (vidas inf.)
 POKE 41707,0 POKE 41708,0
 POKE 41709,0 (tempo inf.)

AFTER THE WAR Código para a 2.ª parte 94656581.

REX
 10 REM REX 1.ª PARTE
 20 CLEAR 24599
 30 INK 3: PAPER 3: BORDER 3: CLS
 40 LOAD " " SCREENS
 50 PRINT AT 00:
 60 INPUT "VIDAS INF.? (S/N)", AS
 70 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 40057,0
 80 INPUT "ESCUDO INF.? (S/N)", AS
 90 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 39355,0
 100 INPUT "BOMBAS INF.? (S/N)", AS
 110 IF AS = "S" OR AS = "N" THEN POKE 38745,0
 120 RANDOMIZE USR 38010

POKES & DICAS
 JORNAL «A CAPITAL»
 TRAYESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX

GUERREIRO NINJA COROADO DE ÊXITO

Título: SHADOW WARRIORS

FINALMENTE chegou o tão esperado *Shadow Warriors* convertido pela Ocean, que não é mais do que um soco-nies (ideia que já remonta ao *Renegade*).

Sem dúvida que se nota agora uma melhoria na cor e nos gráficos, mas a verdade é que o mercado começa a estar saturado deste tipo de jogos, apesar de serem os mais cobicados.

Quanto ao jogo, o cenário criado é a degradada metrópole americana, onde tudo corria bem, até que misteriosas forças do mal se infiltraram na escola de artes marciais de *Shadow Warrior* a fim de destruir o antigo líder e encerrar a escola para sempre.

A missão do herói (a versão de oito bits é só para um jogador) é simples, ao longo de seis níveis de scroll horizontal, destruir todas as forças malignas ao soco e outros golpes de ocasião. Como sempre, no final de cada nível há que lutar com um chefe que por sinal tem três vezes a nossa altura, incluindo o «big-boss» (no sexto nível). Trata-se de um «beat'em up» muito semelhante a anteriores produções, mas além de ser mais rápido há que contar com um melhor uso da cor. Quanto a golpes, há de tudo, dos mais elementares socos até pontapés e mortais para a frente e para trás. Se todos estes golpes não chegaram a

se revelarem até pouco potentes face às forças inimigas, há a possibilidade de apanhar espadas e outros objectos.

No fim é a surpresa, porque há mais quatro créditos à espera de serem utilizados.

Gênero: Acção

Gráficos (1/10): 9

Movimentos (1/10): 6

Dificuldade (1/10): 7 (Inicial)

Conselho: Indispensável para apreciadores.

9

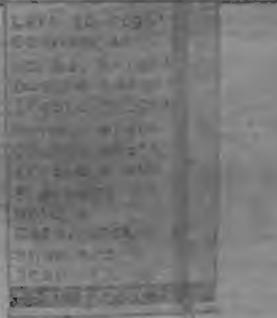


O que mais salta à vista em *Shadow Warriors* é um óptimo uso da cor que realça melhor os cenários de acção



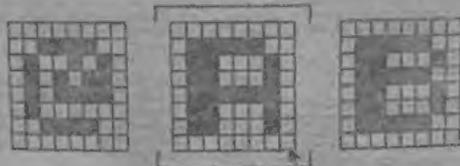
Com o ecrã a abarrotar de bichinhos, é chegada a hora do desespero. Como dar vencimento a gente tão determinada? Aceitam-se sugestões

Print File Attrs. Paint Misc. Undo
Windows Fill H3



O *Font editor* do *Art Studio* pode ser um bom caminho para construir gráficos a introduzir num jogo feito pelo utilizador

Font Editor
File Character Font Misc. Help



!"#\$%&'()*+,-./01234567
89:;<=>?@ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUUVWXYZ[\]^_`ab cdefg
hijklmnopqrstuvwxy z123-@

Redefinindo a usual rede de caracteres do Spectrum, pode-se trabalhar com letras de «design» inovador, além de novos gráficos a acrescentar aos 21 UDG (gráficos definidos pelo utilizador)

É um facto que em Portugal há muita gente com vontade de fazer coisas no Spectrum. O problema maior que se põe é a falta de informação no que se refere a algo mais do que jogos. Está visto que pokes é que interessa, mas a verdade é que para haver jogos é preciso quem os programe.

É com o intuito de ajudar a desenvolver ideias por cá, que se tenta criar um espaço mais amplo e permanente para este tipo de material. Seja como for, aqui ficam mais algumas dicas para quem pensa desenvolver um jogo no Spectrum.

DICAS PARA PROGRAMAÇÃO

O *Art Studio* além de ser um dos programas de desenho que pode ser mais facilmente utilizado, é por certo um dos mais completos. Claro, não é tão completo como o *the Artist 2*, mas quem conaçoque mexer em coisas tão absurdamente complicadas?

O *Font editor* do *Art Studio* esconde um modo fácil de definir redes de 96 caracteres, o que permite ao utilizador mais inexperiente trabalhar com

novas letras de diversos estilos, dando desta modo um novo visual à sua máquina.

Quem pretende alterar os tradicionais caracteres da ROM do Spectrum, só tem de redesenhar a usual rede a seu gosto no *Font editor* e de seguida no mesmo menu, ir ao *File* e gravar. Desligado o computador é óbvio que tudo está perdido, mas não tudo. Sempre que se pretender trabalhar com a nova rede de caracteres bastará

fazer LOAD "CODE" depois da carregado o bloco teclar POKE 23607,123 seguido de Enter, que os novos caracteres logo surgirão.

Os endereços 23606 e 23607 do Spectrum controlam o endereço inicial a partir do qual o computador usa os 768 bytes de informação.

Para se verificar qual o endereço a trabalhar, basta através do comando PEEK espelhar o valor carregado nos endereços 23606 e 23607.